3D&T ALPHA



Valkaria

Cidade sob a Deusa

Suplemento para



Caldela



Criação Sistema 3D&T Alpha: Marcelo Cassaro

Edição e Revisão: Mataro

Regras Para 3D&T Alpha: Iago Amorim

Suplemento criado para ser usado em conjunto com o Manual 3D&T Alpha.



Como jogar?

Para usar as regras desta adaptação você precisa possuir o Manual 3D&T Alpha, (ou versões anteriores). Ele pode ser encontrado em bancas loja e livrarias especializadas em RPG, ou por pedindo diretamente a Jambô Editora (http://www.jamboeditora.com.br/).

Créditos

Autores Tormenta RPG

Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan

Autor Valkaria Cidade Sob a Deusa

Leonel Caldela

Valkaria 3D&T

PATRULHEIRO DA MILÍCIA

Kit: Plebeu

F 0-1;H 2;R 1;A 1;Pdf 1-2;Pvs 5;Pms 5;

VANTAGENS: Patrono (Milícia de Valkaria).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Leis de Valkaria, Intimidação e Atletismo.

DESVANTAGENS: Código de Honra (Honestidade ou Heróis. Apesar de começar, nem todos os milicianos continuam com os Códigos de Honra)

PODERES CONCEDIDOS: Piedade dos Deuses.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Algema, Cota de Malha, Apito, Escudo Leve, Lampião e Maça.

Estes guardas são o escalão mais baixo da milícia de Valkarya, mas ainda sim tem autoridade para prender criaturas.

INVESTIGADOR DA MILÍCIA (HUMANO)

KIT: Especialista

F 1;H 2;R 1-2;A 0-1;Pdf 0;Pvs 5-10;Pms 5-10;

VANTAGENS: Patrono (Milícia de Valkaria).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Investigação.

DESVANTAGENS: Código de Honra (Honestidade ou Heróis. Apesar de começar, nem todos os milicianos continuam com os Códigos de Honra)

PODERES CONCEDIDOS: Profissional Treinado.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Algema, Camisa Cota de Malha, Apito, Adaga ou Espada Curta e Lampião.

INVESTIGADOR DA MILÍCIA (ANÃO GUERREIRO)

KIT: Guerreiro

F 2;H 1;R 2;A 2;Pdf 1-2;Pvs 10;Pms 10;

VANTAGENS: Patrono (Milícia de Valkaria), Anão (Infra-visão, Resistência à Magia, Inimigo (Goblinóides)).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Rastreio, Interrogatório, Criptografia ou Falsificação (Apenas 3 delas).

DESVANTAGENS: Código de Honra (Honestidade ou Heróis. Apesar de começar, nem todos os milicianos continuam com os Códigos de Honra), Modelo Especial.

PODERES CONCEDIDOS: Crítico Automático.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Algema, Couraça, Apito, Espada Curta, Besta Pesada e Lampião.

INVESTIGADOR DA MILÍCIA (HALFLING LADINO)

KIT: Ladino

F 0;H 3;R 1;A 2;Pdf 1-2;Pvs 5;Pms 5;

VANTAGENS: Patrono (Milícia de Valkaria), Halfling.

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Crime.

DESVANTAGENS: Código de Honra (Honestidade ou Heróis. Apesar de começar, nem todos os milicianos continuam com os Códigos de Honra), Modelo Especial.

PODERES CONCEDIDOS: Rei do Crime.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Algema, Couraça, Apito, Espada Curta, Adaga, Camisa Cota de Malha e Lampião.

INVESTIGADOR DA MILÍCIA (ELFO MAGO)

KIT: Mago do Combate.

F 0;H 3;R 1;A 1;Pdf 1-2;Pvs 5;Pms 15;

VANTAGENS: Patrono (Milícia de Valkaria), Elfo(Visão Aguçada), Pms Extras x1, Magia Elemental.

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Conhecimento Arcano, Rastreio, Interrogatório, Criptografia ou Falsificação (Apenas 3 delas).

DESVANTAGENS: Código de Honra (Honestidade ou Heróis. Apesar de começar, nem todos os milicianos continuam com os Códigos de Honra).

PODERES CONCEDIDOS: Recuperação Mágica.

MAGIAS CONHECIDAS: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Aumento de Dano.

EQUIPAMENTO: Espada Longa, Arco Longo e Flechas.

INVESTIGADOR DA MILÍCIA (HUMANO CLÉRIGO)

KIT: Clérigo.

F 0;H 3;R 1;A 1;Pdf 1-2;Pvs 5;Pms 15;

VANTAGENS: Patrono (Milícia de Valkaria), Clericato (Variados), Pms Extras x1, Magia Branca.

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Conhecimento Arcano, Rastreio, Interrogatório, Criptografia ou Falsificação (Apenas 3 delas).

DESVANTAGENS: Código de Honra (Honestidade ou Heróis. Apesar de começar, nem todos os milicianos continuam com os Códigos de Honra).

PODERES CONCEDIDOS: Recuperação Mágica.

MAGIAS CONHECIDAS: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Cancelamento Superior, Cura Mágica e Cura Mágica Superior.

EQUIPAMENTO: Apito, Couraça, Espada Longa.

Acima dos Patrulheiros estão os investigadores, Patrulheiros que andam em dupla ou em pequenos grupos, averiguando casos e liquidando com criminosos perigosos. Embora estes sejam exemplos típicos, existem Especialistas muito mais poderosos e experientes. Estas fichas também podem ser usadas para a guarda do palácio (que conta com pelo menos um Mago em cada equipe).

SOLDADO

KIT: Guerreiro

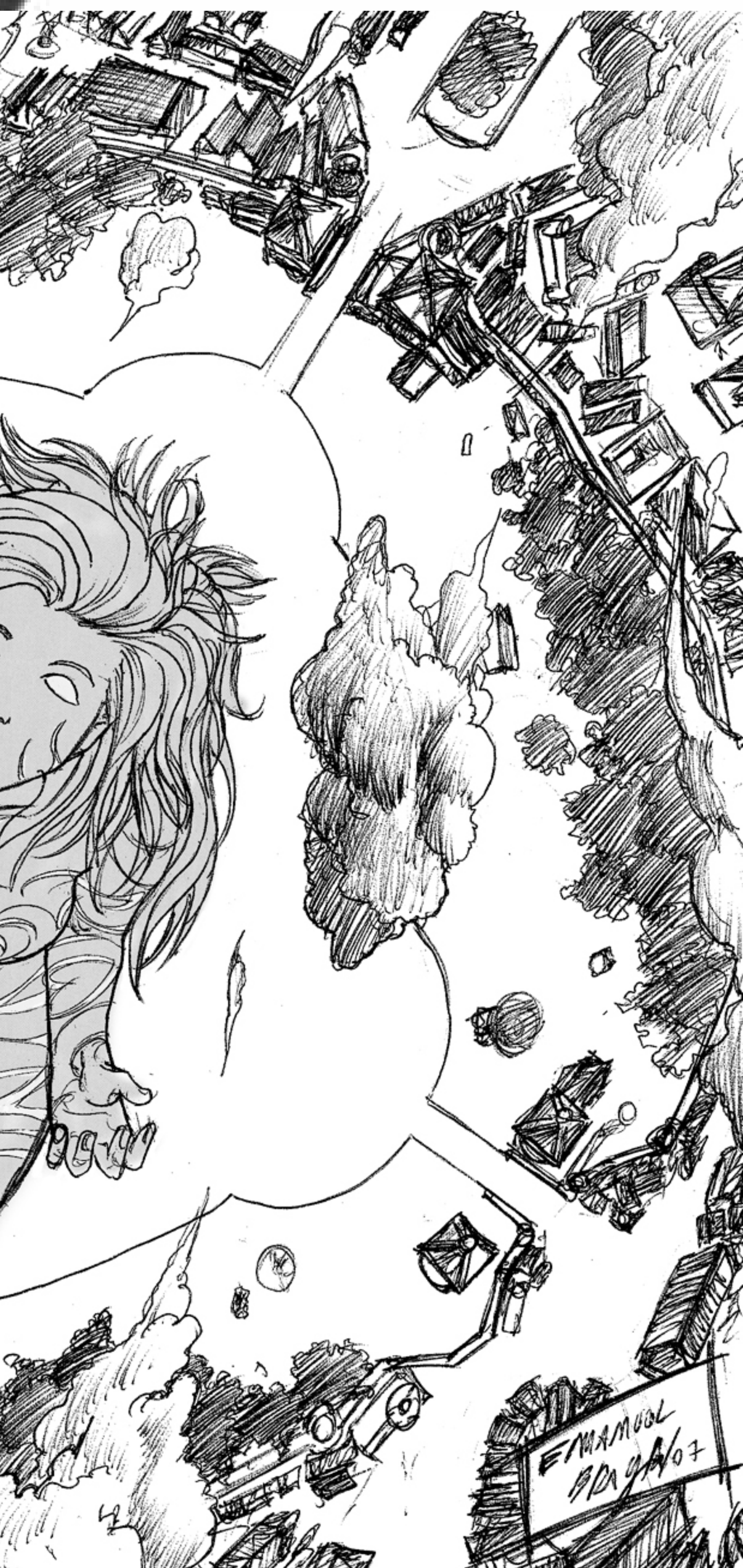


F 1-2;H 1-2;R 2-3;A 1-2;Pdf 1-2;Pvs 10-15;Pms 10-15;

VANTAGENS: Patrono (Exército de Valkaria).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Sobrevivência.

DESVANTAGENS: Nenhuma.



PODERES CONCEDIDOS: Armadura Completa.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Cota de Malha, Escudo Pesado e Espada Longa.

O exercito de Deheon está presente em Valkaria, e pode ser chamado para lidar com ameaças de grande porte.

MERCADOR

KIT: Mercador de Vectora

F 0;H 0-1;R 0;A 0;Pdf 0;Pvs 1;Pms 1;

VANTAGENS: Patrono (Seu negócio).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Manipulação.

DESVANTAGENS: Nenhuma.

PODERES CONCEDIDOS: Lucro Rápido.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Adaga e Mercadorias (Variadas).

Um comerciante típico que pode barganhar com eles (ou ser roubado).

PUNGUISTA

Kit: Punguista

F 0;H 1-2;R 0-1;A 0;Pdf 0;Pvs 1-5;Pms 1-5;

VANTAGENS: Arena (Valkaria), Infravisão.

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Crime.

DESVANTAGENS: Goblin, Má Fama.

PODERES CONCEDIDOS: Fuga Veloz ou Mãos Leves, +1 em testes de R.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Adaga.

Um batedor de carteira típico.

CAPANGA

KIT: CAPANGA.

F 2;H 1;R 1-2;A 0-1;Pdf 0-1;Pvs 5-10;Pms 5-10;

VANTAGENS: Meio Orc (Infravisão), Patrono, Aliado (seu chefe).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Intimidação ou Interrogatório.

DESVANTAGENS: Má Fama.

PODERES CONCEDIDOS: Flanquear.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Clava e Couro Batido.

Um criminoso violento e perigoso, à serviço de quadrilhas ou irmandades. São os soldados do crime.

CHEFÃO

Kit: Guerreiro/Ladino.

F 1-2;H 2-3;R 2-3;A 2;Pdf 2-3;Pvs 10-15;Pms 10-15;

VANTAGENS: Patrono (Quadrilha), Aliado(s) (Algun(s) Capangas).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Crime ou Manipulação.

DESVANTAGENS: Má Fama.

PODERES CONCEDIDOS: Armadura Completa e Rei do Crime.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Besta Pesada, Couro Batido e Espada Longa.

Use esta ficha para líderes criminosos, não capitães de Irmandade ou grandes chefes de gangues, mas comandantes que ainda saem às ruas para apoiar seus capangas em trabalhos arriscados.

CAPITÃO DAS IRMANDADES

EXGÊNCIA: Manipulação ou Crime e Patrono.

FUNÇÃO: Baluarte.

Código de Honra (Irmandades):

Favores de Família: Uma vez por semana você pode gastar 1 Pms e comprar um sucesso automático para conseguir qualquer favor que envolva as perícias Crime ou Manipulação.

Comandar Aliados: Você pode, por 1 Pm por Aliado, transformar um subordinado em aliado. O número máximo de aliados transformados é igual à sua Habilidade.

Oferta Irrecusável. Com um rápido olhar, e gastando 1 Pm, você descobre o que a pessoa mais teme e usa isso para chantageá-la.

DETETIVE DE TANNA-TOH

EXIGÊNCIA: Investigação, Clericato ou Paladino (TannahToh) e Magia Branca.

FUNÇÃO: Baluarte.

Elementar: O detetive pode, ao ser bem sucedido em um teste de Habilidade, num local que está investigando, lançar uma magia de adivinhação (Identificação, Observar, Visão do Passado Recente e Visão do Passado Distante).

Detector de Mentiras: Apenas por observação (o jogador declara que está observando o alvo) o detetive pode notar se ele está mentindo ou falando a verdade. Pode se usada uma vez por dia.

Mestre dos Disfarces: Você recebe um bônus de +2 em testes que envolvam o seu disfarce.

DRUIDA DA FAVELA

EXGÊNCIA: Ser Criado em Favela e Forma Alternativa.

FUNÇÃO: Atacante

Selva de Lixo: Qualquer Magia que só funcionem com elementos da natureza (árvores, plantas, nuvens, solo, pedra não trabalhada, etc) podem ser utilizados com elementos urbanos.

Forma de Miséria: O Druida da Favela pode escolher habilidades adicionais:

Escavação: O Druida pode mover-se sob a terra a metade do seu deslocamento normal.

Escorregadio: Enquanto estiver na forma selvagem o Druida impõe uma penalidade de -2 em testes para segura-lo ou captura-lo.

Fingir-se de morto: Nenhum meio não mágico pode detectar vida no Druida.

Sugar sangue: Você pode usar a magia Roubo de

vida sem gastar Pms.

Fartura da Imundice: O Druida pode alimentar-se de comida e água contaminada sem sofrer quaisquer penalidades.

ESPÍRITO DA CIDADE

EXGÊNCIA: Arena (Cidades ou uma cidade específica), Capacidade de Lançar Magia.

FUNÇÃO:

Linhagem Urbana: O Espírito da Cidade adquire uma aparência levemente diferentes do normal para sua raça, uma verdadeira criatura das ruas.Os poderes são descritos a seguir:

Vozes das Ruas: Você é capaz de compreender qualquer idioma falado DENTRO da cidade.

A cidade nunca dorme: Apenas passar 8 horas em uma cidade em qualquer situação que não envolva combate cumpre o mesmo efeito de 8 horas de sono ininterruptas.

Cosmopolitismo: Enquanto estiver na cidade você pode mudar todos os seus modificadores raciais por outro existente na cidade, mas não aparência.

Armadura da Cidade: Você é capaz de usar a magia Armadura de Alihanna dentro da cidade.

LENDA URBANA:

EXGÊNCIA: Investigação, Crime ou Manipulação.

FUNÇÃO: Atacante ou Tanque

Ataque Furtivo: Igual o poder dos Ladinos.

A noite é meu lar: A Lenda Urbana enxerga como se tivesse a vantagem Infravisão, se já tiver essa vantagem, seu alcance é duplicado.

Traje das Sombras: +1 em testes de Habilidade para furtividade e não sofre nenhum tipo de penalidade em movimentação por armaduras que esteja usando.

Manto da Noite: Você pode usar a Vantagem invisibilidade uma vez por dia esmo sem possuí-la. Caso possua você não gasta Pms.

Punho das Sombras: Ao custo de 4 Pms você pode fazer com que, em qualquer situação, seu alvo receba seu ataque como se estivesse Indefeso. Você pode usar esse poder pelo número de vezes igual a sua Habilidade.

NOBRE DE VALKARIA

EXGÊNCIA: Riqueza ou Boa Fama e Manipulação.

FUNÇÃO: Atacante ou Baluarte.

Sangue Azul: O nobre pode, uma vez por dia e sem gastar Pms, lançar a magia Fascinação sobre si mesmo, apenas com uma restrição: o efeito só permanece por horas vezes Resistência do Nobre.

Empáfia e Arrogância: O nobre pode usar a vantagem Resistência à Magia sem possuir. Caso possua o nobre soma +1 aos bônus da vantagem.

Ele é meu amigo: Uma vez por dia o nobre pode compartilhar uma vantagem com um companheiro de grupo. O efeito dura rodadas vezes resistência do nobre.

Piff: Uma vez por dia o nobre pode lançar uma magia qualquer, mesmo não conhecendo, que exceda sua Hx5.

PASTOR DE VALKARIA

EXGÊNCIA: Arena (Valkaria), Clericato (Valkaria), Boa Fama, Aparência Inofensiva e deve residir em Valkaria.

FUNÇÃO:



Poder de Valkaria: Todas as magias lançadas pelo Pastor dentro do templo tem seu efeito máximo.

Benção perene: Qualquer magia lançada pelo pastor dentro do templo, feito com Magia Branca, e que tenham duração que não seja instantânea, dura indefinidamente.

REI DO CRIME

EXGÊNCIA: Arena (Sua Cidade), Crime e Má Fama.

FUNÇÃO: Atacante

Escola das Ruas: Recebe Adaptador.

Ás na Manga: Por 1Pm o Rei do Crime pode "achar" um veículo para fugir(Carroça, Cavalo, Carruagem, etc), um equipamento para usar (armas brancas, armas de fogo, etc) ou um local para se esconder (Beco, passagem secreta, rota de fuga, etc).

Sósia: O Rei do Crime pode "voltar" da morte, como se fosse imortal, uma vez por mês.

Impunidade: O Rei do Crime pode escolher um crime que cometeu e se livrar das consequências, apenas uma vez por mês.

VALKARIANOS NOTÁVEIS

ARKAM, O GUERREIRO DO BRAÇO METÁLICO.

Kit: Guerreiro.

F 5;H 4;R 4;A 3;Pdf 3;Pvs 20;Pms 20;

VANTAGENS: Boa Fama (Líder do Protetorado), Patrono (Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade), Resistência à Magia, Inimigo (Orcs), Aliada(Allieny e Thierry).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Investigação.

DESVANTAGENS: Código de Honra (Heróis e Honestidades)

PODERES CONCEDIDOS: Armadura Completa, Ataque Contínuo e Crítico Automático.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Maça de Adamante (+2 na F),





Camisa de Cota de Malha (+1 na A), Par de Botas da Velocidade (concede Aceleração), Medalha do Protetorado (Pms Extras x1, +1 em testes de Resistência e +1na Habilidade com testes relacionados à carisma contra criaturas não malignas), Braço Metálico (+3 na F e +1 na A).

BOSAN, O SÁBIO.

Kit: Guerreiro.

F 5;H 2;R 4;A 2;Pdf 1;Pvs 20;Pms 20;

VANTAGENS: Ogre.

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Lendas Artonianas (Combate).

DESVANTAGENS: Modelo Especial e Monstruoso.

PODERES CONCEDIDOS: Crítico Automático.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma

EQUIPAMENTO: Cota de Talas, Espada Grande +1, Pergaminhos com anotações sobre lutas de diversos gladiadores (+1 em testes de esquiva)

O CAMALEÃO

KIT: Ladino/Assassino.

F 1;H 5;R 4;A 3;Pdf 5;Pvs 20;Pms 20;

VANTAGENS: Meio Elfo (Visão Aguçada), Ataque Especial (Força), Paralisia, Magia Elemental e Branca.

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Crime.

DESVANTAGENS: Má Fama.

PODERES CONCEDIDOS: Golpe de Misericórdia, Ataque Furtivo e Rei do Crime.

MAGIAS CONHECIDAS: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Reflexos, Passos sem Pegadas, Ilusão, Ilusão Avançada e Ilusão Total, Imagem Turva, Invisibilidade, Invisibilidade Superior, Camaleão e Leitura de Lábios.

EQUIPAMENTO: Anel do escudo mental (Resistência à Magia apenas contra magias que atinjam a mente), Braçadeira de Armadura (+3 em A), Chapéu do Disfarce (Genialidade para a perícia Crime) e Espada da Sutileza (+1 Em F e Veloz).

CALLISTA IL-SHARAT

KIT: Barda/Nobre de Valkaria.

F 0;H 3;R 1;A 1;Pdf 1;Pvs 5;Pms 45;

VANTAGENS: Riqueza, Meio Gênio (Arcano, Armadura Extra), Pms Extras x4.

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Artes e Manipulação.

DESVANTAGENS: Código da Gratidão.

PODERES CONCEDIDOS: Desejos, Conhecimento de Bardo, Magia Sutil, Empáfia e Arrogância e Sangue Azul.

MAGIAS CONHECIDAS: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Acalmar Animais, Fascinação, Ilusão, Ilusão Avançada, Luz, Chuva Quente, Criar Água, Mãos de Fogo, Bola de Fogo, Invisibilidade, O Canto da Sereia, Névoa e Armadura Extra,

EQUIPAMENTO: Anel de Proteção (+1 em A), Manto do Carisma (+1 em testes de Habilidade relacionados a Carisma).

EXTINÇÃO

Kit: Ladino/Monge/ Lenda Urbana

F 3;H 5;R 4;A 4;Pdf 3;Pvs 20;Pms 20;

VANTAGENS: Ataque Múltiplo, Telepatia, Lefou (Dentes Afiados: +2 em Intimidação).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Crime.

DESVANTAGENS: Monstruoso.

PODERES CONCEDIDOS: Ataque Furtivo, Flanquear, Mestre em Escaladas, Ataque Ki, Ataque Múltiplo Aprimorado, A Noite é Meu Lar, Punho das Sombras, Manto da Sombra, Traje das Sombras e Afinidade com a Tormenta.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Amuleto dos Punhos Poderosos (+2 em F), Manto do Morcego e Traje das Sombras (ver em poderes concedidos).

O GOBLIN HERÓI

KIT: Paladino de Lena

F 3;H 3;R 4;A 4;Pdf 1;Pvs 20;Pms 20;

VANTAGENS: Aliado (Talkar, o Lobo), Paladino (Lena deusa da Vida), Magia Elemental, Infra visão.

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Nenhuma.

DESVANTAGENS: Goblin, Código de Honra (de Lena, Heróis e Honestidade) Devoção (Proteger a raça Goblin).

PODERES CONCEDIDOS: +2 em testes de R (Goblin e Paladino), Arma Sagrada, Maximizar Cura e Perdão.

MAGIAS CONHECIDAS: Cura Mágica e Detectar o Mal.

EQUIPAMENTO: Armadura Completa, Escudo Pesado Cegante (+2em A) e Espada Sagrada (+2 em F).

TALKAR, O LOBO.

F 3;H 2;R 3;A 1;Pdf 0;Pvs 15;Pms 15;

VANTAGENS: Aliado (Goblin herói).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Sobrevivência.

DESVANTAGENS: Nenhuma.

PODERES CONCEDIDOS: Nenhum.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Nenhum.

HARAMARAKI, SAMURAI DE TAMU-RA

KIT: Samurai.

F 2;H 4;R 3;A 3;Pdf 0;Pvs 15;Pms 15;

VANTAGENS: Mestre, Alado (Cavalo de Guerra: F 2;H 1;R 2;A 1;Pdf 0;Pvs 10;Pms 10; Aceleração).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Cavalgar.

DESVANTAGENS: Maldição (SEMPRE perde a iniciativa), Código de Honra (Samurai, Heróis e Honestidade), Insano (Fantasia).

PODERES CONCEDIDOS: Grito de Kiai.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Couraça, Katana Elétrica (+2 em

F, NÃO PODE usá-la na Arena Imperial).

OBSERVAÇÃO: Após a Tormenta, Haramaraki perdeu seu patrono, mas ainda segue as outras obrigações do código de Honra. O mestre pode assumir que Valkaria, Nitamu-ra ou o Governo de Deheon passa a ser seu Patrono.

LORIANE, A ESTRELA.

KIT: Swashbucler/Gladiador Imperial.

F 1;H 4;R 3;A 3;Pdf 0;Pvs 15;Pms 15;

VANTAGENS: Meio Elfa (Visão Aguçada), Torcida, Boa Fama, Aliado (O unicórnio), Parceiro (O Unicórnio), Adaptador, Paralisante.

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Esportes.

DESVANTAGENS: Maldição (Não pode ter envolvimentos íntimos).

PODERES CONCEDIDOS: Ataque Acrobático, Finta em Combate e Público Alvo.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Armadura Sumária e Tridente da Velocidade (+2 na FA).

O UNICÓRNIO

F 3;H 3;R 1;A 1;Pdf 0;Pvs 5;Pms 5;

VANTAGENS: Teleporte, Sentidos Especiais (Todos), Aceleração, Aliada (Loriane) e Parceira (Loriane).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Sobrevivência.

DESVANTAGENS: Nenhuma.

PODERES CONCEDIDOS: Pode usar as magias Cura Sagrada e todas as Magias de Teleportação sem gastar Pms.

MAGIAS CONHECIDAS: Teleporte, Teleportação Avançada, Teleportação Infalível e Teleportação Planar.

EQUIPAMENTO: Nenhum.

LORD NIEBLING, O ÚNICO GNOMO DE ARTON.

KIT: Plebeu/Especialista.

F 0;H 1;R 0;A 0;Pdf 0;Pvs 1;Pms 1;

VANTAGENS: Gnomo (Genialidade, Faro Aguçado), Boa Fama, Patrono (Rainha Imperatriz).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Máquinas e Ciências.

DESVANTAGENS: Nenhuma.

PODERES CONCEDIDOS: Pode Lançar a magia pequenos desejos sem gastar Pms, Profissional Treinado e Piedade dos Deuses.

MAGIAS CONHECIDAS: Pequenos Desejos.

EQUIPAMENTO: Kit de Artesão.

PAOLLUS, IRMÃO MAIS VELHO DA COMPANHIA IRMÃOS.

KIT: Ladino/Guerreiro/Capitão da Irmandade.

F 3;H 3;R 3;A 3;Pdf 3;Pvs 15;Pms 15;

VANTAGENS: Meio Elfo (Visão Aguçada), Riqueza, Patrono (Irmandade dois Irmãos), Ataque Especial (Força), Aliados (Vários).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Manipulação e Crime.

DESVANTAGENS: Má Fama, Código de Honra (Irmandades).

PODERES CONCEDIDOS: Crítico Automático, Ataque Furtivo, Favores de Família, Comandar Aliados e Oferta Irrecusável.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Anel da Proteção (+2 em A), Balestra da Explosão Flamejante (+2 em Pdf), Cinto de Força (+3 em F) e Couraça da Camuflagem (+2 em testes de H referentes a Camuflagem).

RAVEN BLACKMOON

KIT: Maga

F 1;H 3;R 4;A 2;Pdf 5;Pvs 20;Pms 80;

VANTAGENS: Meio Elfo (Visão Aguçada), Pms Extras x6, Aliado (Slinn), Arcana, Patrono (Entidade Elemental).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Investigação e Manipulação

DESVANTAGENS: Devoção (Obediência à

Entidade Elemental).

PODERES CONCEDIDOS: Magia Versátil e Recuperar Mana.

MAGIAS CONHECIDAS: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Pânico, A Lança Infalível de Talude, O Crânio Voador de Vladslav, Paralisia, Sentidos Especiais, Armadura Extra, O Canto da Sereia, Ilusão, Ilusão Avançada, Ao Alcance da Mão, Enxame de Trovões, Disfarce Arcano, Influência, Invocação do Elemental, Invocação do Elemental Superior.

EQUIPAMENTO: Adaga (+1 em F) e Bola de Cristal.

ROLF THRUNDARIMM, SARGENTO DA MILÍCIA.

KIT: Guerreiro.

F 3;H 2;R 4;A 2;Pdf 0;Pvs 20;Pms 20;

VANTAGENS: Anão (Infra-visão, Resistência à Magia, Inimigo (Goblinóides)).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Investigação.

DESVANTAGENS: Código de Honra (Heróis e Honestidade)

PODERES CONCEDIDOS: Armadura Completa e Crítico Automático.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Couraça, Distintivo da Milícia, Machado Anão de Adamante (+2 em F)

SHIVARA SHARPLADE, RAINHA-IMPERATRIZ, SOBERANA DE DEHEON, TREBUCK E YUDEN.

KIT: Barda/Guerreira.

F 4;H 3;R 3;A 3;Pdf 2;Pvs 15;Pms 15;

VANTAGENS: Riqueza, Patrono (Deheon, Trebuck e Yuden), Boa Fama, Magia Elemental e Branca, Energia Extra x1.

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Manipulação e Artes.

DESVANTAGENS: Código de Honra (Heróis e Honestidade).





PODERES CONCEDIDOS: Conhecimento de Bardo, Armadura Completa, Crítico Automático e Ataque Contínuo.

MAGIAS CONHECIDAS: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Pânico, O Canto da Sereia,

EQUIPAMENTO: Armadura da Liberdade (Aceleração e Armadura Extra contra tudo), Carthalkhan (+3 em F), Coroa Imperial (Memória Expandida, Resistência à Magia).

Obs. A ficha de Extinção leva em conta essa regra da vantagem única Lefou(não sei se ja tem uma regra oficial).

LEFOU (2 PONTOS)

São os meio-demônios da Tormenta. Sendo assim, não são atingidos pelos efeitos nocivos da tormenta, aparência monstruosa e má fama. Deformidade: Devido a seu sangue não natural, todo Lefou tem algum defeito físico, que embora incomode a quem vê (aparência monstruosa), oferece alguma vantagem.

•Mais fortes. Todos os Lefous recebem +1 (ate o máximo de 5) em duas característica à sua escolha.

•Vantagem Extra. Um lefou recebe uma vantagem extra de no máximo 01 ponto. Lembrando que deve estar de acordo com a decisão do mestre.

•Deformidade. Por seu sangue não natural, todo lefou têm algum tipo de defeito físico que, embora seja desagradável aos olhos, conferem certa vantagem. O jogador deve escolher uma entre as seguintes:

Articulações Flexíveis: + 1 em Testes de Habilidade relacionados à fuga ou corridas.

Dedos Rígidos: + 2 em Testes da Especialização: Escalar.

Dentes Afiados: + 2 em Testes de Intimidação.

Mãos membranosas: +3 em Testes de Habilidade relacionados à Natação.

Olhos Vermelhos: Visão Aguçada.

Pele Rígida: FD + 1 de bônus natural.

•Afinidade com a Tormenta. Um jamais recebe penalidades ou redutores devido a efeitos causados pela Tormenta e seus habitantes. Ele ainda pode receber penalidades e redutores de outras formas.

•Monstruoso. Todo Lefou tem problemas de identidade, deformidades físicas e dificuldade em situações sociais.

ITENS MÁGICOS

AMULETO DE VALKÁRIA.

O personagem recebe um bônus de +1 em qualquer característica em uma ação por heroísmo.

AR ENGARRAFADO

Simula a vantagem Arena.

ARMA DOS BECOS.

O usuário deve fazer um teste de Habilidade (com um bônus ou redutor de 2, dependendo se o alvo foi bem sucedido ou não no teste de Furtividade) para tentar acertar o ataque.

DISTINTÍVO DA MILÍCIA

O Distintivo da Milícia oferece os seguintes poderes:

• O usuário torna-se capaz de ser compreendido por qualquer ser inteligente, nativo de qualquer plano.

• O usuário recebe um bônus de +2 em testes de Habilidade para Intimidação e Diplomacia.

• O usuário é capaz de lançar a magia Paralisia, sem gastar Pms e sem possuir vantagens mágicas, uma vez por dia.

• Duas Vezes por dia você pode chamar reforços milicianos para ajudar. O tamanho reforço depende de quanto você deseja: 1d6 Milicianos em 1d6 rodadas com um teste fácil de Habilidade nas Perícias Investigação ou Manipulação, 2d6-2 Milicianos diversos (Patrulheiros e Investigadores), 2d6+2 Milicianos diversos e/ou alguns aventureiros.

INDUMENTÁRIA DO GUARDA COSTA

Anéis: Inimigos devem passar em um teste de Resistência fácil, mais redutores iguais à Habilidade ou Resistência do Guarda Costa (aquela que for maior).

Bracelete: Torna o Guarda Costa um aliado (em termos de regras).

Cinturões: O Guarda Costa pode curar até 2d6 Pontos de Vidas do Protegido, perdendo a mesma quantidade dos seus, desde que possa tocá-lo.

MAPA DA CIDADE

A vítima faz um teste difícil de Resistência para negar o efeito, que só pode ser cancelado com a magia Cura de Maldição.

COROA IMPERIAL

O usuário recebe Memória Expandida e Resistência à Magia, além de emanar uma aura de respeito e admiração, como na magia Fascinação, de como um verdadeiro líder.

NEGÓCIOS

Para criar um negócio o personagem deve fazer um Teste de Habilidade Difícil na Especialização: Administração (Ciência/Manipulação). Personagens sem essa especialização devem gastar um ponto de Experiência para poder fazer o teste.

Níveis de negócio

Para passar de Nível, o personagem deve ser bem sucedido em um teste extra para cada Nível de Negócio além do primeiro, em um máximo de 5 testes(ou não depende do mestre). Esses testes representam a complexidade de vários fatores relativos ao desenvolvimento de uma empresa, tais como: Logística, Investimento, Marketing, Gestão de Pessoal, Relação com clientes e fornecedores, etc. Cada teste representa um mês de investimentos técnicos, intelectuais e financeiros para o desenvolvimento do negócio e caso o Pj não seja bem sucedido, em quaisquer que seja, só poderá realizar uma nova tentativa um mês depois.

1/2 – Recém-criado ou muito pequeno (Micro Empresa).

3/4/5 – Empresa pequena ou em desenvolvimento.

6/7 – Grande Empresa.

Obs.: Em campanhas atuais poderíamos acrescentar mais 3 níveis representando as Multinacionais e, no nível 10, as Líderes de Mercado.

ATIVOS

Alfaiataria: +1 em testes de Habilidade referentes à Diplomacia e Disfarce.

Alojamentos: +2 Pvs temporários.

Altar: +2 Pms Temporários.

Arena: Pode Comprar Adaptador por 5 Pontos de Experiência.

Biblioteca: +1 em testes de Habilidade referentes a uma especialização de qualquer tipo.

Círculos de Poder: +2 Pms temporários apenas para magias elementais.

Dojo: Concede uma Especialização de Luta, ou torna capaz a compra de qualquer vantagem de combate por 5 Pes a menos.

Empório: O negócio passa a render 100TO x Habilidade do dono, ou Nº de Testes bem sucedidosx10xNível de Negócio.

Enfermaria: O personagem recupera Pvs o Dobro de Pvs e Pms para o máximo permitido para uma quantidade de tempo específica.

Estábulo: +2 Pvs e Pms para os animais dos Pjs.

Forja: +10 Pes para criar uma arma mágica.

Fortificação: Para danos diretos o negócio recebe +2 em A.

Ginásio: +1 na FA para ataques corpo-a-corpo.

Laboratório Alquímico: Um item criado tem seu dano/efeito/proteção aumentado ao máximo.

Oficina: +1 em testes de Habilidade referentes ao Ofício do Pj.

Palco: +1 em testes de Habilidade referentes a Perícias de Bardo.

Pátio de Treinamento: +1 na FA com a arma escolhida.

Salão Comunal: +2 em testes de Habilidade referentes a obter informações.

Salão de Marah: +2 Pms Temporários no início de cada sessão de jogo.

Santuário: Efeitos de poderes e magias divinas (feitos com magia branca) dobram de tempo e alcance.

Rendimentos

Normalmente um negócio rende 10T$ x o Nível de Negócio (ou 5% do valor investido) por mês, mas para aumentar o rendimento, o proprietário pode tentar um teste de Normal Habilidade com a especialização Administração, se bem sucedido o rendimento aumenta em 50%, caso contrário o rendimento não sofre alteração.

BÔNUS

KILGAN, UM HERÓI DO MAL. (DB 54#).

KIT: Guerreiro.

F 1(Corte);H 3;R 2;A 2;Pdf 1(Perfuração);Pvs 10;Pms 10;

VANTAGENS: Sentidos Especiais (Audição e Visão Aguçada, Infravisão),

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Nenhuma.

DESVANTAGENS: Devoção (Voltar ao seu estado original de Dragão Verde) e Munição Limitada (Flechas).

PODERES CONCEDIDOS: Crítico Automático.

MAGIAS CONHECIDAS: Várias, mas não pode usar nenhuma.

EQUIPAMENTO: Cota de Malha, Escudo, Espada, Arco e flechas.

Ganchos: Kilgan pode estar em Valkaria procurando um artefato mágico para voltar ao normal, ou pode ter pistas sobre algum item ou alguém que possa realizar um desejo.

O PROTETORADO

O CERCO

ALLIENY. (RT 8#)

KIT: Guerreira.

F 2(Corte);H 3;R 4;A 3;Pdf 4(Perfuração);Pvs 20;Pms 20;

VANTAGENS: Meio Elfa (Visão Aguçada), Aparência Inofensiva, Boa Fama, Aliado (Arkam), Patrono (Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Manipulação.

DESVANTAGENS: Código de Honra (Heróis).

PODERES CONCEDIDOS: Crítico Automático.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Duas Espadas Longas e Armadura de Batalha.

JULIAN, O MAGO DE GUERRA. (RT 8#)

KIT: Mago do Combate.

F 0;H 4;R 5;A 2;Pdf 2;Pvs 25;Pms 70;

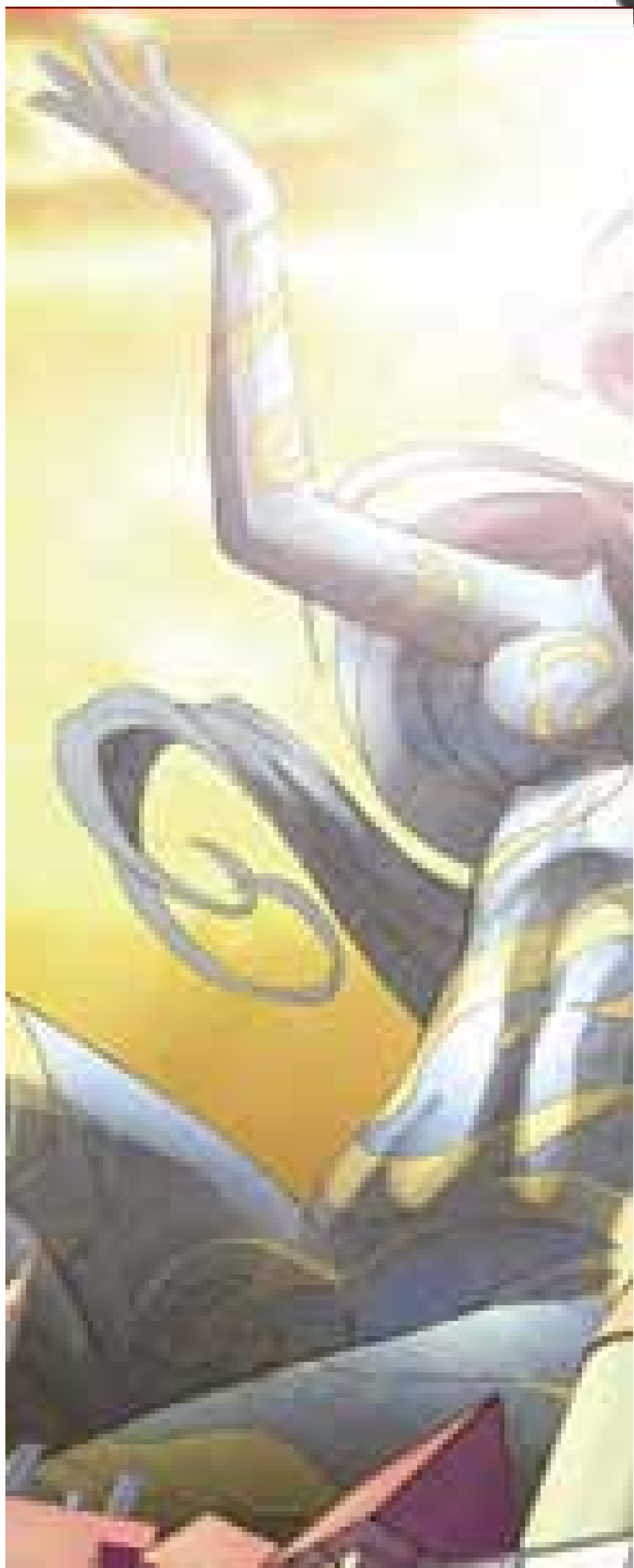
VANTAGENS: Arcano, Mestre (Talude), Patrono (Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade) e Pms Extras x5.

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Ciências Proibidas.

DESVANTAGENS: Ponto Fraco (Total dependência de magias em combate), Restrição de Poder (Gasto de Pms dobrados em magias que não são de combate) e Código de Honra (Honestidade).

PODERES CONCEDIDOS: Combate Arcano, Duelo Mágico e Recuperação Mágica.

MAGIAS CONHECIDAS: Iniciais e todas as magias de combate vistas no Manual 3d&t Alpha, Manual da Magia e Manual dos Dragões.





EQUIPAMENTO: Instrumentos de Mago.

MAERTHENIM. (RT 8#)

KIT: Mestre Armeiro.

F 4;H 2;R 4;A 3;Pdf 1;Pvs 20;Pms 20;

VANTAGENS: Anão (Infra-visão, Resistência à Magia, Inimigo (Orcs)), Ataque Especial (Força) e Patrono (Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Máquinas

DESVANTAGENS: Insano (Compulsivo), Código de Honra (Heróis e Honestidade).

PODERES CONCEDIDOS: Arma Escolhida, Encantar Arma e Mestre das Armas.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Machado de Guerra Anão (+2 em F), Armadura Completa.

SELENA CERTEIRA. (RT 8#)

KIT: Arqueira.

F 1;H 5;R 3;A 3;Pdf 5(Perfuração);Pvs 15;Pms 15;

VANTAGENS: Ataque Especial (Pdf), Paralisia, Mestre (Tireus), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo e Patrono (Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Sobrevivência.

DESVANTAGENS: Maldição (H0 em qualquer teste social devido a sua timidez).

PODERES CONCEDIDOS: Arco Improvisado, Chuva de Disparos e Tiro Longo.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Arco Longo e Flechas.

THIERRY, O PRAGA DA SORTE. (RT 8#)

KIT: Impostor

F 1;H 5;R 2;A 5;Pdf 1;Pvs 10;Pms 10;

VANTAGENS: Aceleração, Aparência Inofensiva, Imortal x1, Aliado (Arkham) e Patrono

(Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Manipulação e Crime

DESVANTAGENS: Insano: Fantasia (Pensa ser uma coisa diferente a cada dia).

PODERES CONCEDIDOS: Disfarce Ilusório, Identidade Secreta e Impostor.

MAGIAS CONHECIDAS: Transformação em Outro.

EQUIPAMENTO: Vários, depende de sua identidade no momento.

STRONGHOLD. (RT 8#)

KIT: Bárbaro

F 6;H 2;R 5;A 2;Pdf 0;Pvs 25;Pms 25;

VANTAGENS: Aliado (Balestra).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Sobrevivência.

DESVANTAGENS: Modelo Especial (Gigante) e Monstruoso.

PODERES CONCEDIDOS: Força Bruta e Fúria de Combate.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Clava Gigante.

BALESTRA. (RT 8#)

KIT: Bárbaro

F 4;H 3;R 4;A 2;Pdf 5;Pvs 20;Pms 20;

VANTAGENS: Aliado (Stronghold).

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Sobrevivência.

DESVANTAGENS: Modelo Especial (Gigante) e Monstruoso.

PODERES CONCEDIDOS: Força Bruta e Nunca Indefeso.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Arco Longo Gigante (+1 em Pdf).

Obs. Stronghold e Balestra recompraram a desvantagem: Inculto.

O GRANDE RAPTOR. (RT 8#)

F 3;H 4;R 5;A 5;Pdf 0;Pvs 25;Pms 25;

VANTAGENS: Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo e Deflexão.

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Nenhuma.

DESVANTAGENS: Monstruoso.

PODERES CONCEDIDOS: Pode Usar Megalon em si mesmo sem limite pagando apenas metade dos Pms necessários.

MAGIAS CONHECIDAS: Megalon.

EQUIPAMENTO: Nenhum.

GLADIADOR

DEVITORIMM, Gladiador Anão. (HA 3D&T)

KIT: Mestre Armeiro/Guerreiro.

F 5;H 1;R 3;A 5;Pdf 0;Pvs;Pms;

VANTAGENS: Anão (Infra-visão, Resistência à Magia, Inimigo (Goblinóides)), Ataque Múltiplo.

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: Máquinas.

DESVANTAGENS: Insano: Compulsivo.

PODERES CONCEDIDOS: Mestre das Armas.

MAGIAS CONHECIDAS: Nenhuma.

EQUIPAMENTO: Espada de Lâmina Dupla (+1 em F) e Armadura de Batalha (+1 em A).

A Cidade Precisa de Aventureiros, você será um deles?





A capital da aventura!

Valkaria, a capital do Reinado. Valkaria, o centro da civilização. Valkaria, o maior centro urbano do mundo conhecido. Em suas avenidas, becos e telhados, escondem-se mais monstros, vilões e aventureiros do que em qualquer outro lugar de Arton.

VALKARIA: CIDADE SOB A DEUSA é um guia completo para aventuras urbanas. Na capital, mestres e jogadores podem encontrar todos os tipos de desafios, a qualquer momento. Afinal, Valkaria nunca dorme.

Este livro contém:

• Bairros, pontos de interesse e localidades de Valkaria, com um mapa duplo!

• Descrições das facções da capital, como o crime organizado, a milícia e a nobreza.

• Novos talentos, perícias, itens mágicos e equipamentos.

• Novas classes de prestígio — incluindo o detetive de Tanna-Toh, o gladiador imperial, a lenda urbana e o rei do crime!

• Novas regras, permitindo que os heróis persigam vilões, sejam procurados pela milícia ou administrem seus próprios negócios.

• Fichas de monstros, oponentes típicos da cidade e valkarianos notáveis — incluindo a Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade.

Infinitos perigos espreitam nas ruas da capital. Se você está cansado de Valkaria, está cansado de viver!

Usado em conjunto com



Suplemento para





14